

**EMPREendedorismo em Ciéncia de Dados e  
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

**Aula 7:**  
**CONCEITOS DE SIMULAÇÃO, SEUS LIMITES,  
FUNCIONAMENTO DOS JÓGOS DE EMPRESAS**

**Prof. Wagner Tufano**

1

Quais as variáveis dos ambientes interno e externo da empresa que influem no processo de tomada de decisões de um administrador?  
Quais os pesos de cada uma destas variáveis e quais são os papéis relativos que possuem, bem como de que forma elas transacional entre si?  
Quais os agentes e fatores que influenciam estas variáveis?

2

**INTRODUÇÃO**

Os jogos de empresas, primeiramente utilizados em universidades americanas na década de 50, têm se mostrado, a partir da década de 80, como uma alternativa didática altamente viável e muito utilizada no ensino superior brasileiro para responder essas questões.

3

**INTRODUÇÃO**

Tal método, fortemente caracterizado pela aprendizagem vivencial, apresenta diversos elementos que complementam as técnicas de ensino tradicional. O caráter lúdico dos jogos somado ao ambiente fortemente participativo, proporciona aos alunos e profissionais uma possibilidade de aprendizagem satisfatória e efetiva.

4

O jogo de empresas tem sua aplicação limitada à operacionalização de variáveis, e a complexidade fica atribuída a partir da dinâmica do jogo com o ambiente de incerteza, característico das decisões dos adversários e do comportamento do grupo no processo de negociação de uma decisão única.

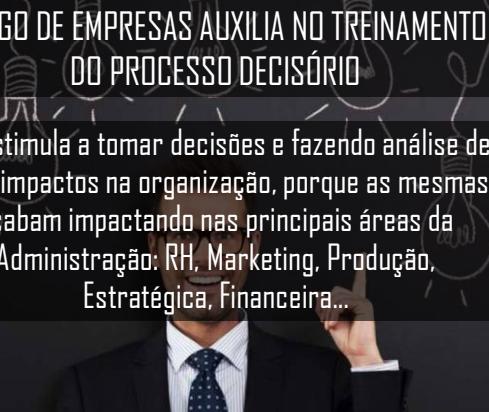
5

**O JOGO DE EMPRESAS AUXILIA NO TREINAMENTO DO PROCESSO DECISÓRIO**

É uma dinâmica utilizada para repassar os conhecimentos adquiridos, seja em alguma empresa na qual se trabalha, ou de teorias aprendidas em sala de aula, em que se poderá testar a capacidade de tomada de decisões.

7

## O JOGO DE EMPRESAS AUXILIA NO TREINAMENTO DO PROCESSO DECISÓRIO



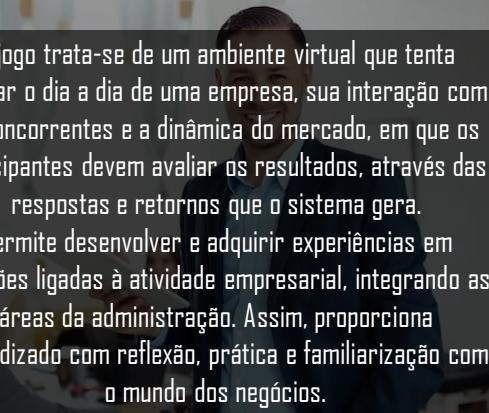
Ele estimula a tomar decisões e fazendo análise de seus impactos na organização, porque as mesmas acabam impactando nas principais áreas da Administração: RH, Marketing, Produção, Estratégica, Financeira...

8

## O JOGO DE EMPRESAS OFERECE A VIVÊNCIA DE EXPERIÊNCIAS SIMULADAS

O jogo de empresas é uma vivência de experiências, por meio de software que permite a simulação de atividades empresariais. Desta forma, é possível perceber o funcionamento e conhecer o ambiente de negócio de uma empresa real, já que aparecem situações nas quais você deve saber conduzir uma organização hipotética, ou seja, agir e pensar como se estivesse à frente de uma nova organização, em todos os seus processos.

10



O jogo trata-se de um ambiente virtual que tenta simular o dia a dia de uma empresa, sua interação com os concorrentes e a dinâmica do mercado, em que os participantes devem avaliar os resultados, através das respostas e retornos que o sistema gera. Permite desenvolver e adquirir experiências em questões ligadas à atividade empresarial, integrando as áreas da administração. Assim, proporciona aprendizado com reflexão, prática e familiarização com o mundo dos negócios.

11

## O JOGO DE EMPRESAS PROPORCIONA HABILIDADES PARA O TRABALHO EM EQUIPE

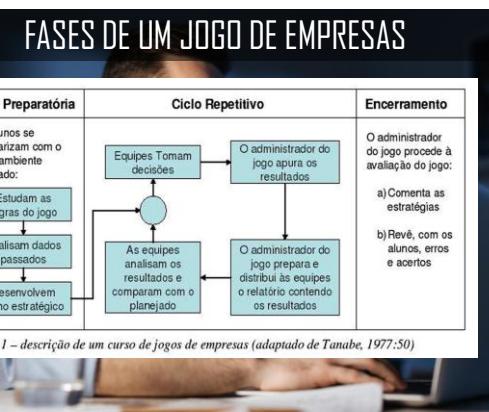
O participante (jogador) tem a oportunidade de verificar suas atitudes, inclusive seu comportamento diante de uma equipe e o seu envolvimento com a mesma. Todos os funcionários, incluindo a alta direção, participam direta ou indiretamente nos resultados. É uma boa oportunidade de interação entre componentes e suas contribuições, o que incentiva o trabalho em equipe.

12

### FASES DE UM JOGO DE EMPRESAS

Fase Preparatória	Ciclo Repetitivo	Encerramento
Os alunos se familiarizam com o meio ambiente simulado: Estudam as regras do jogo Analisam dados passados Desenvolvem plano estratégico	Equipes Tomam decisões As equipes analisam os resultados e compararam com o planejado	O administrador do jogo apura os resultados O administrador do jogo prepara e distribui às equipes o relatório contendo os resultados a) Comenta as estratégias b) Revê com os alunos, erros e acertos

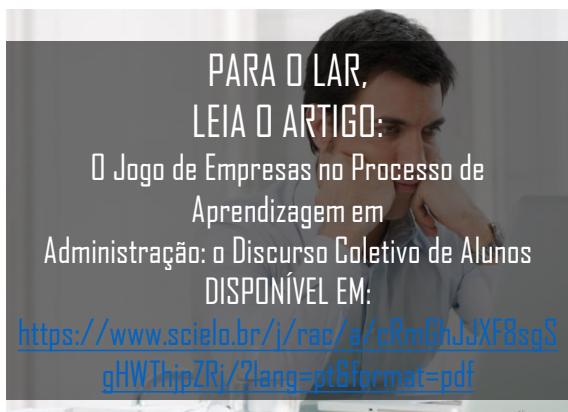
Figura 1 – descrição de um curso de jogos de empresas (adaptado de Tanabe, 1977:50)



14

## PARA O LAR, LEIA O ARTIGO: O Jogo de Empresas no Processo de Aprendizagem em Administração: o Discurso Coletivo de Alunos DISPONÍVEL EM:

<https://www.scielo.br/j/rac/a/cRmGhJJXF8sgSgHWThipZRj/?lang=pt&format=pdf>



15



16

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

GOLDSCHMIDT, P. C. (1977). Simulação e jogo de empresas. *Revista de Administração de Empresas*, 17(3), 43-46.

SAUAIA, A. C. A. (1995). Satisfação e aprendizagem em jogos de empresas: contribuições para a educação gerencial (Tese de doutorado). Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil.

SAUAIA, A. C. A. (2006). Conhecimento versus desempenho das organizações: um estudo empírico com jogos de empresas. *Rev. Eletrônica de Administração*, [http://reed.adm.ufgs.br/edicoes/pdf/artigo\\_385.zip](http://reed.adm.ufgs.br/edicoes/pdf/artigo_385.zip).

A small, rectangular image showing a close-up of a person's hands holding a book or a set of papers. The book has a blue cover with some text and a logo on it. The hands are positioned as if presenting or reading the material.

17